



Projet *LECTURE - TICE (GS/CM)*

Objectif lire (*Jériko*)

<i>Présentation</i>	Mise en place d'un tutorat (GS/CM) entre élèves autour de l'exploitation d'un logiciel RIP : « Objectif Lire - Jériko » (Farfadou le lutin et le gros champignon).
<i>Domaines d'activités</i>	Maîtrise de la langue (communication orale / lecture / compréhension)
<i>Compétences visées</i>	Comprendre un écrit Manifester la compréhension Produire des énoncés oraux en situation <u>Spécifiques CM :</u> Produire un écrit de travail
<i>Domaines du B2i</i>	S'approprier un environnement informatique de travail.
<i>Compétences du B2i</i>	<ul style="list-style-type: none">• L'élève sait désigner et nommer les principaux éléments composant l'équipement informatique et il sait à quoi ils servent.• L'élève sait allumer et éteindre un ordinateur.• L'élève sait lancer et quitter un logiciel.• L'élève sait déplacer et pointer avec le curseur de la souris.
<i>Dispositif pédagogique</i>	<p>Lors d'un décloisonnement, 12 à 13 élèves de CM encadrent 10 GS sous la responsabilité d'un enseignant. Pour toute la durée du projet, chaque GS sera associé à un ou deux tuteur(s) pour favoriser un climat de confiance et la communication. En général, le tuteur est en autonomie avec l'élève de GS. Parfois, l'activité se déroule en groupe-classe (moments de bilans, activité collective au tableau,...).</p> 

Chaque séance est organisée autour de 2 ateliers (2 x 30 mn) :

- 1 atelier à dominante LECTURE sur papier



- 1 atelier utilisant un ordinateur et le logiciel « Objectif Lire »



Chaque séance fait l'objet d'une préparation détaillée avec les CM pour découvrir :

- l'activité sur ordinateur (exploration du logiciel)
- les documents utilisés lors de la séance ([Grille B2i](#), Copies d'écran, exercices de lecture,...)
- leur rôle lors de la séance avec le GS (questions à poser / attitude à adopter / ...)
- rédaction, pendant et après la séance, d'un écrit de travail où les élèves de CM listent les problèmes rencontrés et les solutions apportées. L'écrit est communiqué à l'enseignant de GS pour mettre en place éventuellement des activités décrochées.

Matériel et Supports

- Ordinateurs multimédias équipés de casques (pour le travail en autonomie des GS).
- Logiciel : « Objectif Lire » - Jériko
- Documents divers

	<i>Atelier sur ordinateur</i>	<i>Atelier sur papier</i>
<i>Déroulement</i>	<u>Séance n°1</u> <i>L'affiche du film (Questions - QCM)</i>	<i>L'affiche du film (Questions - QCM)</i>
	<u>Séance n°2</u> <i>Chronologie de l'histoire (Mise en ordre des images) Évaluation des compétences B2i</i>	<i>Travail sur les mots du titre</i>
	<u>Séance n°3</u> <i>Résumé de l'histoire</i>	<i>Travail sur les mots du titre</i>
	<u>Séance n°4</u> <i>L'équipement informatique Les personnages de l'histoire (Classer les animaux)</i>	<i>Lecture de l'histoire par les CM</i>
	<u>Séance n°5</u> <i>Les personnages de l'histoire (Les noms des animaux)</i>	<i>Les animaux de l'histoire (reconnaissance des mots)</i>
<i>Commentaires / Bilan</i>	<p>Projet qui a permis, à chacun, de découvrir l'autre, de créer des liens dans l'école et d'acquérir des compétences dans différents domaines :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le rôle de tuteur permet aux CM de travailler autour de la communication orale (transmettre une information précise en adaptant son vocabulaire et son attitude à son interlocuteur). • L'élève de CM réfléchit à ses propres connaissances en TICE (vocabulaire précis, maîtrise de l'outil informatique) pour les transmettre. • Cette activité permet un travail autour de la maîtrise de la langue pour les GS (lecture / compréhension – communication orale (écouter l'autre / formuler une demande d'aide / rapporter un récit en se faisant clairement comprendre...)). • L'élève de GS acquiert des compétences en TICE (voir fiche de compétences B2i). • Apprendre à être tuteur, c'est à dire guider l'autre sans donner les réponses. 	

Nom et Prénom : _____

Grande Section

Compétences de B2i

		GS	CM	Enseignant	Date
L'élève sait désigner et nommer les principaux éléments composant l'équipement informatique et il sait à quoi ils servent.	L'écran				
	L'unité centrale				
	Le clavier				
	La souris				
	L'imprimante				
L'élève sait allumer et éteindre un ordinateur.	Allumer l'ordinateur				
	Éteindre l'ordinateur				
L'élève sait lancer et quitter un logiciel.	Lancer un logiciel				
	Quitter un logiciel				
L'élève sait déplacer et pointer avec le curseur de la souris.	Déplacer le pointeur de la souris				
	Cliquer sur un élément affiché à l'écran				
	Déplacer un objet à l'aide de la souris				

[retour](#)

Séance n°1:

Retour

Explorer l'affiche du film « Farfadou le lutin et le gros champignon » (image et titre).

S'approprier un environnement informatique de travail (manipulation de la souris, utilisation d'un logiciel,...).

Documents	<ul style="list-style-type: none">• <u>Affiche du film (en couleur).</u>• <u>Questions sur l'affiche (Copies d'écran en noir et blanc).</u>• <u>Fiche de suivi de l'analyse du film.</u>
-----------	--

	Atelier 1 – Sur papier	Atelier 2 – Sur ordinateur
Déroulement	<ul style="list-style-type: none">• Les CM expliquent aux GS le déroulement des séances et leur rôle (<i>groupe-classe</i>). <p style="text-align: center;"><i>(tutorat en binômes)</i></p> <ul style="list-style-type: none">• Les CM demandent aux GS d'observer et de décrire <u>l'affiche du film</u>.• Les CM posent les <u>questions</u> et énumèrent les propositions – ils guident les GS en cas d'erreur et notent les réponses apportées sur <u>la fiche de suivi</u>.	<ul style="list-style-type: none">• Les GS explorent le logiciel : comment le lancer, s'identifier, écouter les consignes... avec l'aide des tuteurs.• Les élèves de CM demandent aux GS de faire <u>l'activité n°1</u> : L'affiche du film (<u>Observation / Questions / Réponses</u> sur l'ordinateur en autonomie).• Les CM guident les GS, si besoin, notent les <u>réponses apportées</u> et observent les compétences B2i (manipulation de la souris).• Les GS découvrent le film sur l'ordinateur (<u>activité n°2</u>).



Retour

 **Farfadou le lutin** 
et le gros champignon

 Cette affiche présente-t-elle :

-  Un document sur les animaux ?
-  Une histoire inventée ?
-  Une recette pour cuisiner les champignons ?



Farfadou le lutin et le gros champignon



Dans le titre de l'histoire, on peut lire "Farfadou". A ton avis, qui est Farfadou ?



Un lutin ?



Un animal ?



Un champignon ?



Farfadou le lutin et le gros champignon



Où habite Farfadou ?



Dans un immeuble en ville ?



Dans une maison au pied d'un arbre ?



Dans un coquillage au bord de la mer ?



Farfadou le lutin et le gros champignon



Comment est le champignon de cette image ?



Plus petit que le lutin ?



Plus grand que le lutin ?



Aussi grand que le lutin ?

[Retour](#)

Nom et Prénom : _____

Date : _____

<i>Analyse de l'affiche du film</i>		Réponse 1	Réponse 2	Réponse 3	Commentaires
Cette affiche présente-t-elle ?	Un document sur les animaux				
	Une histoire inventée				
	Une recette pour cuisiner les champignons				
Dans le titre de l'histoire, on peut lire « Farfadou ». A ton avis, qui est Farfadou ?	Un lutin				
	Un animal				
	Un champignon				
Où habite Farfadou ?	Dans un immeuble en ville				
	Dans une maison au pied d'un arbre				
	Dans un coquillage au bord de la mer				
Comment est le champignon de cette image ?	Plus petit que le lutin				
	Plus grand que le lutin				
	Aussi grand que le lutin				

[Retour](#)

Objectif Lire

élève

Le film

- 1 - L'affiche du film
- 2 - Le film
- 3 - Le classement des images
- 4 - Le résumé de l'histoire

Le texte

- 5 - La lecture de l'histoire
- 6 - Les personnages de l'histoire (1)
- 7 - Les personnages de l'histoire (2)
- 8 - Les lieux de l'histoire

Phrases et mots

- 9 - La reconnaissance des phrases
- 10 - La chasse aux mots : "champignon"
- 11 - La chasse à l'information
- 12 - Les mots de la famille de "gros"
- 13 - Ce matin, Farfadou part dans la forêt
- 14 - Avant, maintenant, après

Niveau 1

Farfadou le lutin et le gros champignon

Quitter

[Retour](#)

Séance n°2:

Retour

Retrouver les étapes essentielles d'un court récit.

Classer des images en respectant la chronologie de l'histoire.

S'appropriier un environnement informatique de travail (éléments d'un ordinateur, manipulation de la souris, utilisation d'un logiciel,...).

<i>Documents</i>	<ul style="list-style-type: none">• <i>Fiches pour le travail sur le titre de l'histoire (4 pages) – doc1 – doc2 – doc3</i>• <i>Copie d'écran – Mise en ordre des images de l'histoire</i>• <i>Fiche de suivi des compétences B2i travaillées</i>
------------------	---

	<i>Atelier 1 – Sur papier</i>	<i>Atelier 2 – Sur ordinateur</i>
	<i>(groupe-classe)</i>	
	<ul style="list-style-type: none">• Autour d'un ordinateur, l'enseignant demandent aux GS ce qu'ils ont appris lors de la première séance.• Un élève de GS lance le logiciel, le film puis quitte le logiciel.	
	<i>(tutorat en binômes)</i>	
	<ul style="list-style-type: none">• Les CM demandent aux GS de résumer l'histoire.• Ils expliquent aux GS qu'ils vont travailler sur le titre de l'histoire.• Ils aident les élèves de GS à découvrir la consigne de chaque exercice.• Les GS effectuent les exercices avec l'aide des CM.	<ul style="list-style-type: none">• La séance commence par une découverte du matériel informatique
<i>Déroulement</i>		 <ul style="list-style-type: none">• (écran / unité centrale / clavier / souris / imprimante) : Les CM questionnent les élèves de GS puis les CM apportent des explications sur la fonction des différents éléments.• Les élèves de CM sont installés en retrait par rapport à l'ordinateur et l'élève de maternelle doit se déplacer pour demander de l'aide (pour éviter que le CM fasse lui-même et favoriser l'explication orale).• Les élèves de CM demandent aux GS de faire l'<i>activité n°3 : Classer des images</i> dans l'ordre chronologique de l'histoire.• Les élèves de CM notent les questions / difficultés des GS - <i>Productions d'élèves</i>• Les <i>compétences B2i</i> sont évaluées (auto-évaluation puis évaluation par les CM).

Le film

- 1 - L'affiche du film
- 2 - Le film
- 3 - Le classement des images
- 4 - Le resume de l'histoire



Niveau 1

Le texte

- 5 - La lecture de l'histoire
- 6 - Les personnages de l'histoire (1)
- 7 - Les personnages de l'histoire (2)
- 8 - Les lieux de l'histoire

Phrases et mots

- 9 - La reconnaissance des phrases
- 10 - La chasse aux mots : "champignon"
- 11 - La chasse à l'information
- 12 - Les mots de la famille de "gros"
- 13 - Ce matin, Farfadou part dans la forêt
- 14 - Avant, maintenant, apres



Farfadou le lutin et le gros champignon

Quitter

[retour](#)

Le titre : Farfadou le lutin et le gros champignon.

Colorie la case quand tu lis le mot : gros

gros	gars	gris	grue
grasse	grosse	gros	gosse
grise	gros	gras	gros

Colorie la case quand tu lis le bon titre :

Farfadou le lutin et le champignon gris.
Farfadou le lion et le gros champignon.
Farfadou le lutin et le gros champignon.
Farfadou le lutin et le champignon.
Farfadou le lutin et le gros champignon.
Farfadou et le gros champignon.

Entoure le mot : champignon

chien

chaud

champignon

chat

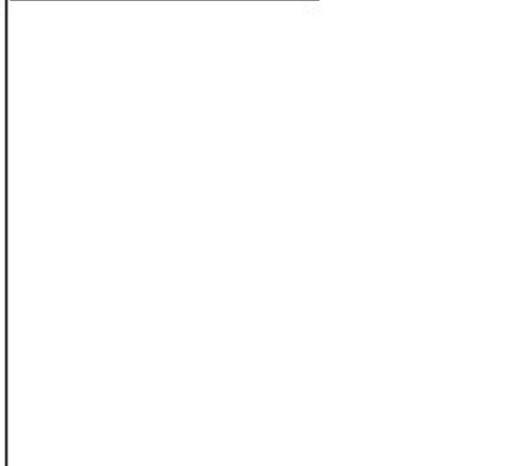
champignon

chameau

chapeau

chant

Dessine le champignon :



Colorie Farfadou :



[retour](#)

[retour](#)

Colle les étiquettes en face du mot identique :

Farfadou	
le	
lutin	
et	
le	
gros	
champignon	

Colle les étiquettes en face du mot identique :

Farfadou	
le	
lutin	
et	
le	
gros	
champignon	

[retour](#)

Farfadou	Farfadou	Farfadou	Farfadou	Farfadou
le	le	le	le	le
lutin	lutin	lutin	lutin	lutin
et	et	et	et	et
le	le	le	le	le
gros	gros	gros	gros	gros
champignon	champignon	champignon	champignon	champignon

[retour](#)



1	2	3
4	5	6



J'ai terminé.

[retour](#)

Nom et Prénom : _____

Grande Section

Compétences de B2i

		GS	CM	Enseignant	Date
L'élève sait désigner et nommer les principaux éléments composant l'équipement informatique et il sait à quoi ils servent.	L'écran				
	L'unité centrale				
	Le clavier				
	La souris				
	L'imprimante				
L'élève sait allumer et éteindre un ordinateur.	Allumer l'ordinateur				
	Éteindre l'ordinateur				
L'élève sait lancer et quitter un logiciel.	Lancer un logiciel				
	Quitter un logiciel				
L'élève sait déplacer et pointer avec le curseur de la souris.	Déplacer le pointeur de la souris				
	Cliquer sur un élément affiché à l'écran				
	Déplacer un objet à l'aide de la souris				

[retour](#)

Séance n°3:

Retour

Retrouver les étapes essentielles d'un court récit.

Réaliser un résumé de l'histoire.

S'appropriier un environnement informatique de travail (éléments d'un ordinateur, manipulation de la souris, utilisation d'un logiciel,...).

<i>Documents</i>	<ul style="list-style-type: none">• <i>Fiches pour le travail sur le titre de l'histoire (4 pages) - doc1 - doc2 - doc3</i>• <i>Copie d'écran - Résumé de l'histoire</i>
------------------	---

	<i>Atelier 1 – Sur papier</i>	<i>Atelier 2 – Sur ordinateur</i>
<i>Déroulement</i>	<i>(tutorat en binômes)</i>	
	<i>Poursuite des exercices sur le titre de l'histoire.</i> <i>-</i> <i><u>Productions d'élèves</u></i>	<ul style="list-style-type: none">• Les CM questionnent les élèves de GS sur leurs connaissances du matériel informatique (nom et fonction : écran / unité centrale / clavier / souris / imprimante). Si nécessaire, ils corrigent les GS ou complètent les informations.• Les élèves de CM sont installés en retrait par rapport à l'ordinateur et les élèves de GS doivent se déplacer pour demander de l'aide (pour favoriser l'explication orale).• Les élèves de CM demandent aux GS de faire <i>l'activité n°4 : Résumé de l'histoire</i>.• Ils notent les questions posées et les difficultés rencontrées - <i><u>Productions d'élèves</u></i>• Ils évaluent les compétences B2i avec les GS.

Colle les étiquettes en face du mot identique :

Farfadou	
le	
lutin	
et	
le	
gros	
champignon	

Colle les étiquettes en face du mot identique :

Farfadou	
le	
lutin	
et	
le	
gros	
champignon	

[retour](#)

Farfadou	Farfadou	Farfadou	Farfadou	Farfadou
le	le	le	le	le
lutin	lutin	lutin	lutin	lutin
et	et	et	et	et
le	le	le	le	le
gros	gros	gros	gros	gros
champignon	champignon	champignon	champignon	champignon

[retour](#)



Farfadou le lutin et le gros champignon



Farfadou, le renard, le canard, le hérisson et la petite souris essaient tous ensemble. Le champignon résiste toujours !



Enfin, c'est avec le papillon que Farfadou et tous ses amis finissent par arracher le gros champignon.



Finalement, tout le monde partage un bon repas.



Farfadou ramasse un tout petit champignon dans la forêt.

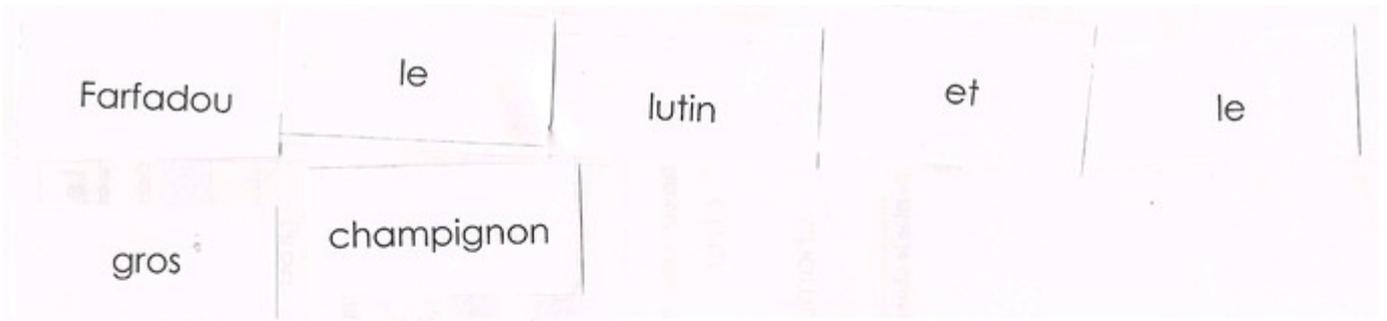


Mais même avec l'aide de son ami le renard, Farfadou n'arrive pas à arracher le gros champignon.



Une fois chez lui, Farfadou utilise sa potion magique. Il replante le petit champignon et le transforme en un très gros champignon.

[retour](#)



Colle les étiquettes en face du mot identique

Farfadou	<i>Farfadou</i>
le	<i>le</i>
lutin	<i>lutin</i>
et	<i>et</i>
le	<i>le</i>
gros	<i>gros</i>
champignon	<i>champignon</i>

[retour](#)

Objectif Lire

élève

Le film

- 1 - L'affiche du film
- 2 - Le film
- 3 - Le classement des images
- 4 - Le résumé de l'histoire



Niveau 1

Le texte

- 5 - La lecture de l'histoire
- 6 - Les personnages de l'histoire (1)
- 7 - Les personnages de l'histoire (2)
- 8 - Les lieux de l'histoire

Phrases et mots

- 9 - La reconnaissance des phrases
- 10 - La chasse aux mots "champignon"
- 11 - La chasse à l'information
- 12 - Les mots de la famille de "gros"
- 13 - Ce matin, Farfadou part dans la forêt
- 14 - Avant, maintenant, après

← Farfadou le lutin et le gros champignon Quitter

[retour](#)

Séance n°4:

Retour

Lire l'histoire (niveau 1).

Distinguer les différents personnages dans leur ordre d'arrivée dans l'histoire.

S'approprier un environnement informatique de travail (éléments d'un ordinateur, manipulation de la souris, utilisation d'un logiciel,...).

<i>Documents</i>	<ul style="list-style-type: none">• <u>Texte de l'histoire</u>• <u>L'équipement informatique</u>• <u>Copie d'écran – Les personnages de l'histoire (ordre)</u>
------------------	--

	<i>Atelier 1 – Sur papier</i>	<i>Atelier 2 – Sur ordinateur</i>
<i>Déroulement</i>	<i>(tutorat en binômes)</i>	
	<ul style="list-style-type: none">• Les CM lisent l'<u>histoire</u>. Les GS participent activement en lisant les mots « connus ».	<ul style="list-style-type: none">• Les CM questionnent les élèves de GS sur leurs connaissances du matériel informatique (nom et fonction : écran / unité centrale / clavier / souris). Ils écrivent les réponses sur la fiche « <u>Un ordinateur</u> » (<i>Page 1</i>) – <u>Productions d'élèves</u>• Les élèves de CM sont installés en retrait par rapport à l'ordinateur et les élèves de GS doivent se déplacer pour demander de l'aide.• Les élèves de CM demandent aux GS de faire l'<u>activité n°6 : Les personnages de l'histoire 1</u>.• Ils notent les questions posées et les difficultés rencontrées - <u>Productions d'élèves</u>• Ils évaluent les <u>compétences B2i</u> avec les GS.
	<ul style="list-style-type: none">• Les GS découvrent les mots désignant le matériel informatique. Ils associent le nom du matériel et l'image (fiche « <u>Un ordinateur</u> » (<i>Page 2</i>) - <u>Productions d'élèves</u>	

Farfadou le lutin et le gros champignon

Farfadou le petit lutin adore les champignons ! Il connaît un endroit où il y en a beaucoup. Il y court, tout joyeux. Mais... Quoi ? Comment ? Ce n'est pas possible ! Aujourd'hui, il n'y en a qu'un seul ! Et en plus, il est petit, petit, petit... Tout triste, Farfadou ramasse le tout petit, petit, petit champignon...

Il rentre chez lui pour faire cuire son tout petit, petit, petit champignon...
Il met le tout petit, petit, petit champignon au fond de sa grosse, grosse marmite...
C'est alors qu'il a une idée !

Farfadou est magicien. Il trouve sa potion magique qui transforme les tout petits, petits, petits champignons, en très, très, très gros champignons !
Il replante le tout petit, petit, petit champignon.
Une goutte suffit pour le faire grandir et le transformer en un très, très, très gros champignon !

Tellement gros que Farfadou ne va jamais pouvoir le ramasser tout seul ! Farfadou appelle son ami le renard. Farfadou tire, tire. Le renard pousse, pousse. Mais le champignon ne bouge pas !

Farfadou appelle alors son ami le canard. Farfadou tire, tire. Le renard et le canard poussent, poussent. Mais le champignon ne bouge pas ! Farfadou appelle ensuite son ami le hérisson. Farfadou tire, tire. Le renard, le canard et le hérisson poussent, poussent. Mais le champignon ne bouge pas !

Farfadou appelle cette fois son amie la petite souris. Farfadou tire, tire. Le renard, le canard, le hérisson et la petite souris poussent, poussent. Mais le champignon ne bouge pas ! Que faire ?

Alors Farfadou appelle enfin son ami le tout petit papillon. Farfadou tire, tire. Le renard, le canard, le hérisson et la petite souris poussent, poussent. Le tout petit papillon tire, tire... Et le champignon tombe. Tout le monde se retrouve par terre !

Farfadou et ses amis font cuire le très, très, très gros champignon.
Farfadou et ses amis mangent le très, très, très gros champignon.

[retour](#)

Prénom : _____

Un ordinateur



Qu'est-ce que c'est ?

A quoi ça sert ?



Qu'est-ce que c'est ?

A quoi ça sert ?



Qu'est-ce que c'est ?

A quoi ça sert ?



Qu'est-ce que c'est ?

A quoi ça sert ?



Écran

Unité centrale

Clavier

Souris

[Retour](#)

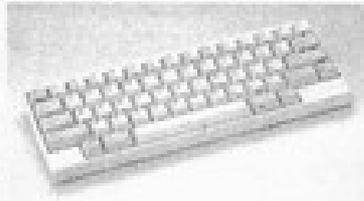


Qu'est-ce que c'est ?

l'unité central

À quoi ça sert ?

C'est ce qui permet d'allumer l'écran

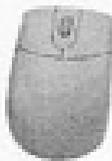


Qu'est-ce que c'est ?

le clavier

À quoi ça sert ?

Il écrit des mots

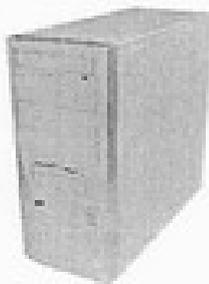


Qu'est-ce que c'est ?

la souris

À quoi ça sert ?

Il déplace les images



Qu'est-ce que c'est ?

L'unité central.

À quoi ça sert ?

à éteindre et à allumer



Qu'est-ce que c'est ?

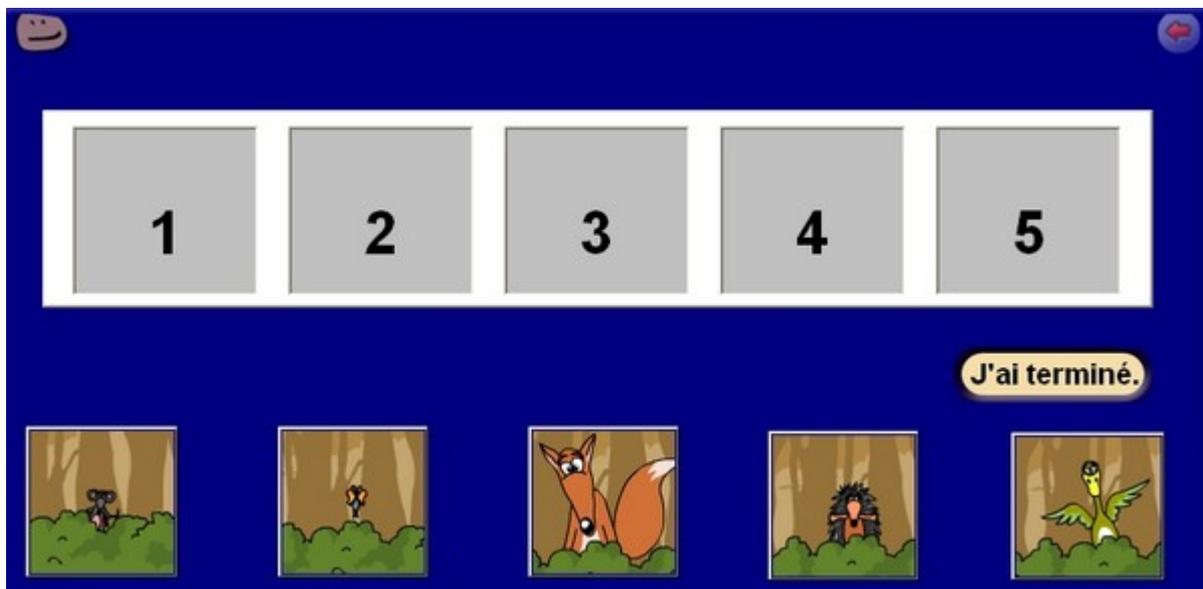
ordinateur

À quoi ça sert ?

pour voir les données

	<p>Qu'est-ce que c'est ? écran</p> <hr/> <p>À quoi ça sert ? à regarder</p>
	<p>Qu'est-ce que c'est ? unité centrale</p> <hr/> <p>À quoi ça sert ? à écouter, à laisser le son</p>
	<p>Qu'est-ce que c'est ? clavier</p> <hr/> <p>À quoi ça sert ? taper des lettres</p>
	<p>Qu'est-ce que c'est ? une souris</p> <hr/> <p>À quoi ça sert ? cliquer et bouger</p>
	<p>Qu'est-ce que c'est ? unité centrale</p> <hr/> <p>À quoi ça sert ? à mettre des DVD</p>

	<p>Qu'est-ce que c'est ?</p> <p>la souris</p> <p>À quoi ça sert ?</p> <p>pour bouger la souris</p>
	<p>Qu'est-ce que c'est ?</p> <p>l'écran</p> <p>À quoi ça sert ?</p> <p>à regarder</p>
	<p>Qu'est-ce que c'est ?</p> <p>l'unité central</p> <p>À quoi ça sert ?</p> <p>c'est la machine qui réfléchi</p>
	<p>Qu'est-ce que c'est ?</p> <p>le clavier</p> <p>À quoi ça sert ?</p> <p>à écrire des mots et des chiffres lettre</p>
	<p>Qu'est-ce que c'est ?</p> <p>la souris</p> <p>À quoi ça sert ?</p> <p>à cliquer et à bouger le curseur</p>



[Retour](#)

Objectif Lire

élève

Le film

- 1 - L'affiche du film
- 2 - Le film
- 3 - Le classement des images
- 4 - Le résumé de l'histoire

Le texte

- 5 - La lecture de l'histoire
- 6 - Les personnages de l'histoire (1)
- 7 - Les personnages de l'histoire (2)
- 8 - Les lieux de l'histoire

Phrases et mots

- 9 - La reconnaissance des phrases
- 10 - La chasse aux mots "champignon"
- 11 - La chasse à l'information
- 12 - Les mots de la famille de "gros"
- 13 - Ce matin, Farfadou part dans la forêt
- 14 - Avant, maintenant, après

Niveau 1

Farfadou le lutin et le gros champignon

Quitter

[Retour](#)

je sais pas lire les phrases? Il faut cliquer sur la petite oreilles

au début oublie de casque. Ne savait pas revenir à première page.

Il n'a pas mis le casque, mais un moment il entendait plus, donc il l'a mis.

Il a du mal à mettre les images dans le cadre.

Est ce que je met le casque?

Qu'est ce que je fait?

Comment je clique?

il se trompe entre re(nat d)
et ca(nat d)

Il ne pas compris qu'il faut cliquer sur les petites oreilles.

Il ne pas compris la consigne.

Il bloque sur les phrases.

- 1 comment faire pour aller sur la 4
- 2 comment on met le son (il a oublié le casque)
- 3 comment on fait
- 4 il confon la phrase et la consigne

[Retour](#)

Séance n°5:

Retour

Reconnaître des mots (mots du titre / noms des animaux / mots désignant le matériel informatique).

Associer le nom de l'animal à son image.

<i>Documents</i>	<ul style="list-style-type: none">• <i>Copie d'écran – Les personnages de l'histoire (noms des animaux)</i>• <i>Étiquettes – mots réalisées par les CM et affichées au tableau (mots du titre / noms des animaux / mots désignant le matériel informatique).</i>
------------------	---

	<i>Atelier 1 – Sur papier</i>	<i>Atelier 2 – Sur ordinateur</i>
<i>Déroulement</i>	<i>(groupe-classe)</i>	
	Un élève de CM explique et guide les GS. Les élèves de GS doivent : <ul style="list-style-type: none">• retrouver les mots du titre dans un lot d'étiquettes affichées au tableau• écrire le titre en mettant les étiquettes dans l'ordre• trouver les étiquettes qui désignent des animaux• trouver les étiquettes qui désignent le matériel informatique : souris / clavier / unité centrale / écran.	
	<i>(deux GS par ordinateur)</i>	
	<ul style="list-style-type: none">• Les élèves de CM sont installés en retrait par rapport aux ordinateurs et les élèves de GS doivent se déplacer pour demander de l'aide.• Les CM demandent aux GS de faire l'<u>activité n°7 : Les personnages de l'histoire (2)</u> (Associer le nom de l'animal à son image).• Les CM observent les GS pour voir les progrès réalisés depuis le début du tutorat.	



[retour](#)



[retour](#)